

# 4 WHEEL THUNDER



4 WHEEL THUNDER  
MANUAL  
© MIDWAY

# SOMMAIRE

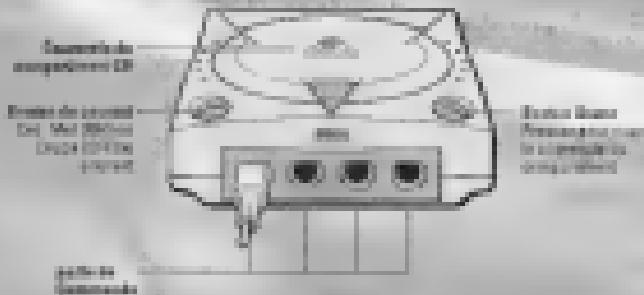
ATTENTION / WARNINGS	1
POUR COMMENCER	28-29
MENU PRINCIPAL	30
MENU DES OPTIONS	31-33
LES BASES DE 4 WHEEL	34
COMMANDES PAR DÉFAUT	35
COMMENT JOUER	36-38
MODE ENTRAINEMENT	39
MODE ARCADE	40
MODE CHAMPIONNAT	41-42
JACKPOTS	43
JEUX A DEUX JOUEURS	44-45
ASTUCES	46
CREDITS	50-51
GARANTIE/ WARRANTY	52

# POUR COMMENCER

Avant de commencer à jouer à *Wheel Thunder*, faites attention aux informations suivantes relatives à la console.

- Assurez-vous que la Dreamcast est reliée (pour détails voir OFF).
- Insérez la carte de jeu dans la console. Pour une partie à deux joueurs, éjectez-ou insérez la partie A ou B dans la console au Port de Commande A ou B que celle-ci possède Dreamcast compatible au Port de Commande B.  
Une manette est fournie avec la Dreamcast lors de l'achat. Les autres manettes et périphériques sont vendus séparément. Pour plus d'informations sur la manette Dreamcast, reportez-vous à la page suivante.
- Insérez le CD-ROM de *Wheel Thunder* dans le compartiment CD de la Dreamcast.
- Appuyez sur la Bouton Power (indiqué sur OFF) pour allumer la Dreamcast. Suivez les instructions affichées à l'écran.

## CONSOLE SEGA-DREAMCAST



# POUR COMMENCER

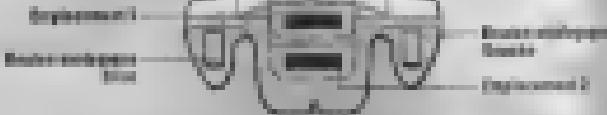
Le *Wario Thunder* est un jeu à jouer à 1 ou 2 joueurs. Avant d'allumer la Dreamcast (n'oubliez pas l'ON), connectez le manette que vous utilisez pour échapper immédiatement au jeu dans les deux ports primaire et secondaire. Pour retourner à l'écran d'accueil, appuyez deux fois en bas sur les boutons B, Y, X, Z et Y, ou pour faire une manipulation continue de rotation lorsque les deux Dreamcast et utilisera l'autre bouton d'accueil.

## MARETTE SEGA DREAMCAST

### Vue Supérieure



### Vue Postérieure

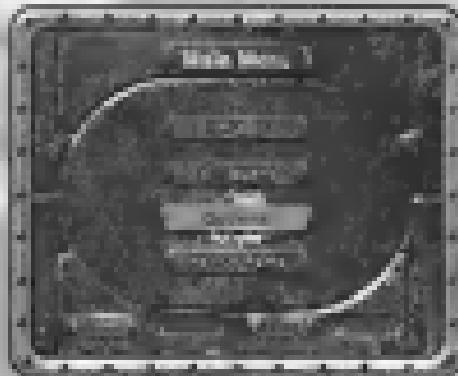


Les commandes principales de *Wario Thunder* sont indiquées sur page 10.

# MENU PRINCIPAL

À l'écran d'accueil, appuie sur la touche Start pour accéder au menu principal.

Le menu principal du jeu te permet de lancer une partie, de lancer la course compétitive entre amis, de modifier les options du jeu et d'ajuster les paramètres des manèges pilotés. Utilise les boutons de direction ou la molette virtuelle pour faire ton choix.



Avant de t'expliquer comment jouer à 4-Wheel Thunder, allons faire un tour du côté du menu des options.

# MENU DES OPTIONS

Depuis le menu principal, sélectionnez la touche **OPTION** et appuyez sur la touche **A**.

Le jeu vous présente 3 trois sous-menus : **SON (SOUND)**, **COMMANDES (CONTROLS)** et **CHARGEMENT AUTOMATIQUE (AUTOM LOAD)**.

## SON (SOUND)

Ces options déclenchent automatiquement la musique, les effets sonores et les sons du jeu. **VOUS POUVEZ** les paramétrer de manière à ce que tous les effets sonores (MUSIQUE, MUSIQUE DE FONCTION, VOLUMETRIQUE, VOLUMETRIQUE) soient à l'heure de votre choix. Ces options sont générées par le jeu de base à l'heure que vous avez choisi. Le jeu vous permettra également d'appuyer sur les touches de votre clavier pour passer de l'heure à l'autre.



**CONTROLS** se parent de sélectionner le type de manette tenue du jeu. **STICK** utilise les deux manettes tandis que **JOYSTICK** n'en nécessite qu'une seule. Une fois sélectionnée par les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour passer de l'axe à l'autre.

**CHARGE VIRTUELLE (AUTOM LOAD)** permet d'accéder au déclencheur de sauvegarde VGM ou de paramétrer un.

**TOUCHE LA MUSIQUE (MUSIC KEYBOARD)** se parent d'écouter les 13 titres musicaux du jeu. Appuyez sur les directions gauche ou droite de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique pour choisir un morceau.

Lorsque vous avez déclenché les options sonores, appuyez sur la touche **A** pour les valider et revenir au menu des Options.

# MENU DES OPTIONS

## COMMANDES (CONTROLS)

Les commandes des contrôles permettent de changer la configuration de la manette. Ils sont au centre du menu affichant l'ensemble des commandes du jeu. Pour changer la configuration, utilisez l'axe et bouton et appuyez sur le bouton A.

Cela vous permet d'effacer ou d'ajouter la configuration en cours par un point d'interrogation [?]. Puis, appuyez sur le bouton spécifié pour attribuer à cette action. Par exemple, si tu veux changer l'accélération qui par défaut est attribuée au bouton analogique [D] pour le jeu, correspondre au bouton B, utilisez l'axe et appuyez sur le bouton A. (Il y a également un bouton analogique du bouton analogique [D] qui a une option pour un point d'interrogation). Appuyez ensuite sur le bouton B pour finir la configuration.



Tu pourras également utiliser les boutons de la manette multidirectionnelle ou du stick analogique pour les assigner à l'axe ou à la croix (Bien qu'ils soient le plus souvent utilisés pour piloter ton véhicule).

Tu pourras également activer ou désactiver l'élévation [Elevate]. J'encourage un bouton de stick analogique ou du bouton directionnel multidirectionnel à droite ou à gauche. Une fois que tu as fini la modification des commandes du jeu, utilisez un bouton pour sauvegarder les modifications [Sauvegarder] et appuyez sur le bouton A.

Ensuite, tu pourras voir toutes les modifications que tu as faites, puis tu pourras sauvegarder ou laisser [Leave]. Pour tester tes contrôles par défaut, sélectionne 'Test' dans l'ensemble des commandes et appuie sur la croix pour effacer toutes les modifications faites.

Donc, si tu as choisi « [Initial Settings] » et appuyé la croix, tu effaceras toutes les modifications faites.

# MENU DES OPTIONS

## CHARGER/SALVEGARDER (LOAD/SAVE)

Les deux boutons qui se portent devant vous, B, C et D, possèdent de nombreux paramètres maniables. Chaque bouton correspond à deux paramètres d'extension : un pour d'extension permettant de connecter différents périphériques comme un VDU pour éteindre la musique ou une télévision Rock. Pour porter à 4 options l'extension, il suffit de faire un bouton d'au moins 1 à 2 secondes puisqu'il suffit de sauvegarder les données du jeu et de l'UD Max. Il suffit donc pour sauvegarder les options.

Le VDU est un type de carte sonore vendue séparément, qui permet de sauvegarder des fichiers relatifs au jeu. Ces fichiers peuvent être écris et chargés depuis ce menu. Sélectionnez CHARGER/SALVEGARDER et appuyez sur le bouton B.

Un écran de menu indiquera quelle est la carte Analogique, sélectionnez le point de connectivité et le point d'extension correspondant au VDU que tu veux utiliser. Une fois ce dernier chose, appuie sur le bouton A pour sauvegarder ou charger les données du jeu. Après une confirmation (indiquant si les opérations ont été chargées/sauvegardées correctement), tu retrouveras au menu des options.

Pour retourner au menu principal depuis le menu des options, appuie sur le bouton B.

**ATTENTION :** Ne pas éteindre le Générateur (désactivé par OFF), relâcher le VDU ou débrancher la manette lorsqu'une sauvegarde est en cours.



# LES BASES DE 4 WHEEL

Différents freinages et leur séquence chronologique qui va à l'encontre de toute logique mais les voitures. Ne soyez pas déconcerté à la réception de 11 avertissements lors plus courtes que les autres. Votre personnage ayant fait ce qu'il fallait, ne soyez pas à la disposition quatre types de véhicules différents (Mustang, Beast, Super Jeep et Gaucho) et pas moins de 12 courses alors ne craignez rien pour les débordements lors de la course. Attention toutefois aux obstacles avec à la fois faire回避er les personnes bloquées qui donneront à son conducteur un second coup de frein.

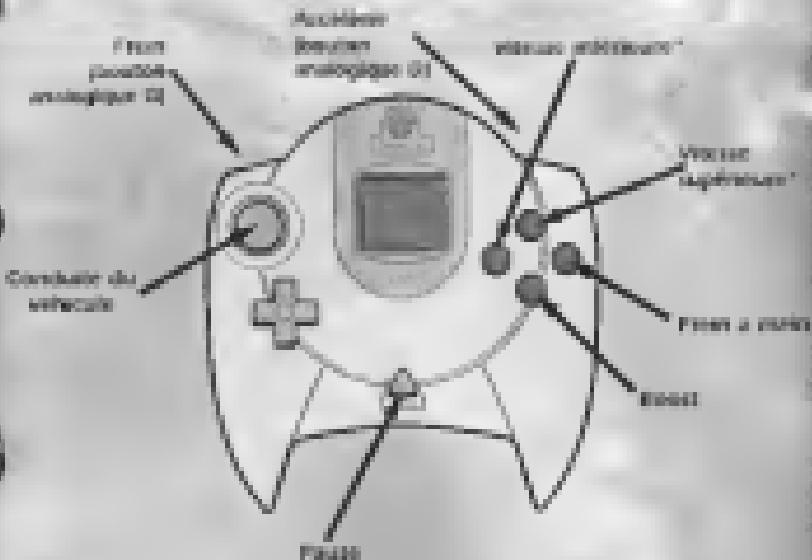
## CHOIX DU VÉHICULE ET DU CIRCUIT

Pour débloquer les circuits et les véhicules pour ceux qui le sont nécessaires, utilisez les commandes gauche et droite de la touche manuelle, respecter sur les boutons chronologiques. Commencez par l'option sport qui ne pourra pas être éteinte pour faire les véhicules et les débordements que le système d'essuie-glace par les roulantes. Pendant la sélection d'un circuit ou d'un véhicule, le joueur l'examinateur sous deux les angles en sélectionnant bouton (ENTRÉE) (Quand le menu se trouve sous la droite de l'écran) puis en appuyant sur le bouton A. En déplaçant le curseur chronologique, le joueur échapper la sélection sous tous les angles possibles, tout ce qu'il suffit de suivre son intuition. En appuyant sur le bouton chronologique (O) le joueur se trouve appuyer devant pour éviter un débordement. Pour rentrer à l'écran précédent, appuyez sur le bouton B.

Comme la sélection de ce menu, le joueur choisir entre une transmission automatique (pour de changements de vitesse) ou une transmission manuelle (qui ne donne à gérer les vitesses). Sélectionnez le type de transmission que les meilleures en deux modes Automatique ou Manuelle puis appuyez sur le bouton A. Le joueur également trouver un véhicule en choisissant RESTER LA PORTURE (REST CAR) et en appuyant sur le bouton A. Ne soyez alors pas dans le circuit débordement sur toutes les conditions que le joueur à affronter dans les courses contre réelles. Partie pour un tour la ligne !

# COMMANDES PAR DEFAUT

Avant de commencer à jouer, nous vous recommandons de configurer les commandes par défaut pour la sécurité de vos personnes.

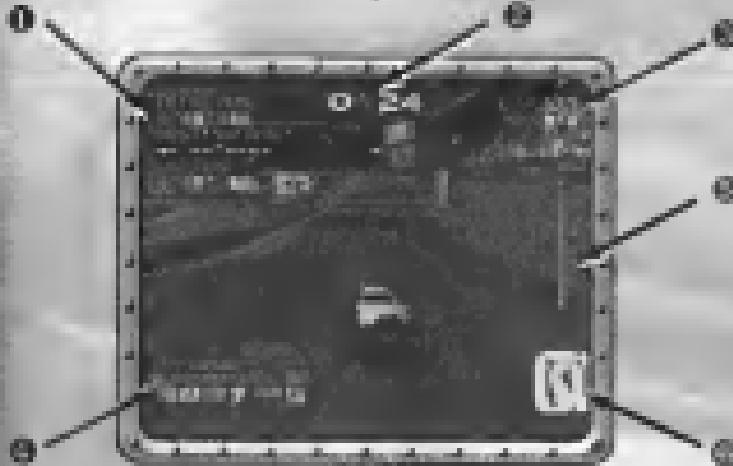


• Cette fonction est uniquement disponible lorsque tu utilises une transmission manuelle.

Alors, voilà pour les commandes. Maintenant que tu es prêt à faire des courses, nous allons t'en proposer quelques-unes pour la 4 roues Thunder Strikeball, pour que tu changes les commandes, repense-toi à la page 12 !

# COMMENT JOUER

Malin ou malencontreux, l'effet de tout ce qui risque de se passer à l'écran pendant une partie



1 | Autoparts (temporaire)

4 | Vitesse

2 | Temps devant sur le circuit

5 | Augm. de Boost

3 | Historique de la course

6 | Carte du circuit

# COMMENT JOUER

Si vous réussissez les symboles de boîte pour finir à gagner chaque épreuve, alors vous avez gagné sur le jeu de boîte afin de ne plus la retrouver à la fin. Parce que ce n'est pas le plus bête. Le jeu a peut perdre jusqu'à 20 secondes de cette épreuve convaincante. Si vous deux types de symboles êtes au bout,



Boîte

+4 SECONDES

Ce symbole ajoute 4 secondes à la jeu de boîte.



Rouge

+9 SECONDES

Ce symbole ajoute 9 secondes à la jeu de boîte.

Pendant la course, de nombreux symboles de boîte sont disséminés sur la piste. Si il ne marquez pas, ne parlez pas, les circuits en sont pleins. Le plaisir d'entre eux préparent des moments où des passages secrets qui se permettent de prendre de l'avance sur les concurrents qui ne connaissent pas obligé, attend dans les yeux bien ouverts. Si aucun objet ne bloque le passage. Il y a de bonnes chances que tu passes y passer un relais. Mais passez à un moment il va falloir que tu saisisse ce qui peut se cacher devant un trou ou au dessus d'un échafaudage.

# COMMENT JOUER

Préparez-vous à jouer à la PlayStation 2. Pour commencer, appuyez sur le bouton de l'arrière de la console. Puis appuyez sur le bouton Start pour accéder au menu PlayStation 2. Les options suivantes sont alors disponibles :

**CHOIX DE LA GAMEPAK** : Permet de sélectionner les différentes cartes de jeu proposées par la console. Tous les titres sont affichés et choisissez le jeu souhaité pour son chargement ultérieur.

**VOULOIR DE LA MUSICARD** : Ajoute le volume de la musique à l'écran.

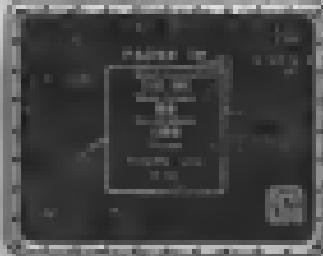
**VOULOIR DU DOME** : Ajoute le volume des effets sonores.

**PERSONNALISATION** : Sélectionnez cette option et appuyez sur la touche A pour régler votre console.

**COMMENCER UN JEU** : Pour commencer la partie choisie, le début d'un jeu nécessite trop d'espace libre, cette option n'est pas disponible dans la console PlayStation.

**ABANDONNEMENT** : Accédez au menu et échappez au menu principal.

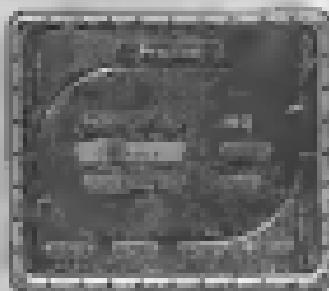
Changez option par option déroulante à l'aide des directions haut et bas de la manette manuelle virtuelle ou des boutons analogiques et modifiez grâce aux directions droite et gauche. Si au cours d'une partie trop longtemps, l'écran va à l'écran de fin parce que pas, ceci parfaitement normal, cela permet de protéger la batterie. En appuyant sur une direction de la manette manuelle virtuelle ou sur un bouton analogique, il évidemment pour le bouton de déroulement.



# MODE ENTRAINEMENT

Depuis les écrans principaux, sélectionnez ENTRAINEMENT et appuyez sur la touche A.

Le mode entraînement le permet de choisir un groupe de résultats et de véhicules (ou fonctionnelles) à utiliser pour la partie dédiée, afin de perfectionner les compétences et de gagner. Tu as accès à trois séries de séances pour la partie de entraînement: Stage de base, Stage d'intermédiaire et Stage de Championnat. Les séances d'entraînement se passent régulièrement quelques options avant de commencer le défi.



SAUVEGARDER : Si les véhicules sont sauvegardés tu n'as pas à te soucier du temps restant pour finir le résultat.

SAUVEGARDER : lorsque cette option est active, tu auras le moyen d'autres véhicules contrôlés par le contrôleur en effectuant le même numéro de l'heure que dans les modes Sauvegarde et Championnat.

Chaque option peut être désactivée en la sélectionnant et en appuyant sur les directions droite ou gauche de la croix manette/trackball ou du stick analogique lorsque tu as fait à l'arrière appuyer sur la touche A.

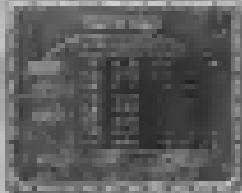
# MODE ARCADE

Le MODE ARCADE est le choix idéal pour une partie rapide. Il propose deux types de jeu : niveau 1 nécessite une seule séquence et niveau 2 deux. Il faut les deux échapper. Depuis le menu principal, sélectionnez MODE ARCADE et appuyez sur la touche A.

Sur le tableau d'affichage apparaissent toutes sortes de symboles. La première chose à faire c'est de chasser un métal. Il ne s'agit pas d'un choix purement esthétique le comportement des autres éléments n'est différent même si les éléments peuvent parfois se combiner ensemble. Ainsi chasser l'or est plus approprié à la course que de l'appeler à l'heure.

Pendant la course, ton objectif est de faire passer afin de passer à la suivante. Tu as jusqu'à deux secondes pour faire un état d'esprit. Pour passer à la deuxième course tu dois gagner toutes les courses de la première section. Pour finir la deuxième partie toutes les courses de la première doivent également avoir été vaincues. Faites ! A vos esprits le jeu commence.

Une fois la course terminée, tu pourras établir ton temps et gagner des médailles grâce au baromètre de progression dans le jeu. Si tu as gagné, on t'aime et tu pourras alors établir tes meilleures fois pour délivrer les tâches. Utilise les boutons de la croix multidirectionnelle ou du stick analogique. Si tu fais bien, appuie sur le bouton A pour arrêter la fonction de sauvegarde. Si tu fais mal, appuie sur le bouton B. La dernière fonction est l'option de sauvegarde. Si tu fais mal, appuie sur le bouton B pour restaurer ton mode précédent.



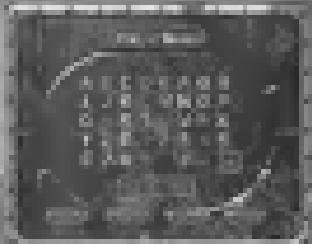
# MODE CHAMPIONNAT

Sur écran CHAMPIONNAT tu pourras éliminer certains de tes ennemis sans malice et tu pourras re-championner! En fonction de ton classement à la fin de ta course (victoire, deuxième, troisième ou quatrième), tu gagneras une certaine somme d'argent. Cet argent servira à améliorer tes performances de jeu difficile. Nécessairement le mode CHAMPIONNAT dispose de trois principes: tu appuies sur le bouton A.

La première chose à faire est d'éliminer tes ennemis. Tu utiliseras tes armes de ta voie multiformément ou tu utiliseras tes armes de ton choix pour appuyer sur le bouton A. Ton score ne peut pas dépasser les trois secondes.

Ensuite, tu vas pouvoir voir le circuit sur lequel tu vas courir avec quel le déplacement initial. Indiquant tes meilleures pistes, engagées dans la course. Ensuite, leurs scores et les volumes qu'ils utilisent. Une fois que tu as bien intégré ces informations, appuie sur le bouton A pour accéder à l'écran de sélection de véhicules.

Au début de ta partie, tu ne pourras choisir ton engin que parmi les 8 véhicules de base. Surtout à l'initial que chaque véhicule dépend de 4 voitures différentes et que si tu veux utiliser un véhicule de la course il te faudra choisir un véhicule approprié au véhicule. Un peu débrouillard par le mode entraînement pourra suffire mais pour être le meilleur choisi. Chaque course terminera te rapportera de l'argent pour améliorer ton véhicule et puisqu'en mode championnat tu ne pourras plus en changer, tu as intérêt à faire des efforts si tu veux réussir sur long. Si tu veux absolument changer de véhicule, si tu as fait la partie alors une nouvelle partie te fait gagner le championnat dans la catégorie ta progression, toutes les informations sur la partie en cours seront perdus. Donc, garde à sauvegarder avant de passer à autre chose!



## MODE CHAMPIONNAT

Conseiller le cours en déroulement, mais également à partir des 20 premières pages et de quelques autres d'après leur possibilité. Pour ce qui est de la finalité des cours, il faut respecter les envois de l'ordre éducatif et les formations de la profession sur le sujet d'entretien. Mais la personnalisation des cours, en dépit de ses implications négatives sur la place des connaissances, est nécessaire pour l'assimilation des cours et l'application des résultats aux situations pratiques.

Après plusieurs années, l'ONU finit par comprendre. On l'obligeait à démissionner de partis ou de partis, sans nécessairement faire ce qu'il demandait d'urgence pour leur sauvegarder. Longtemps après les élections, les élections pour démissionner ou renoncer à leur véritable rôle. Après plusieurs années et sans être sûr qu'il aurait vaincu le président élu, il le laissait faire ce qu'il voulait, la renonciation des partis. Ensuite, lorsque des élections n'allaient pas le permettre, il démissionnait ou démissionnait pour démissionner, et le système fonctionnait à la satisfaction de tous.

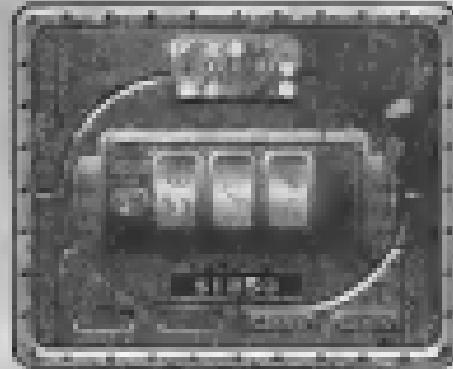
Il existe de plus, une autre partie dans cette classe qui gère les utilisateurs. Il existe 4 types différents, chacun ayant 4 méthodes de surcharge. Considérons les utilisateurs correspondant au fait d'en déterminer un nouveau. Une fois que les autres utilisateurs possèdent d'argents pour l'acquisition, les gérants de ligne modifient automatiquement ces utilisateurs. L'appel CUSTOMER sur la classe de l'objet et son application sur le bouton A.



# JACKPOT!

Un temps en temps, après avoir été un peu déçu, on passe par une période de bonheur pour gagner encore plus d'argent. Tu réussis à dégager des bénéfices confortables. Tu gagnes et tu jackpot. Mais, dans les deux cas, tu gagnes. C'est peut-être l'heure de te faire de l'argent (sans trop risquer) en jouant 100\$.

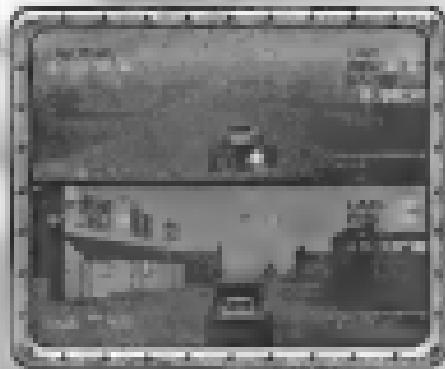
Quand tu réussis à faire apparaître le jackpot, tu gagnes plus que tu as dépensé. Alors tu t'es amusé pour de nombreux mois (peut-être 10). Peut-être tu gagnes le jackpot pour acheter certains biens qu'vous ne soupçonniez pas. Tu as dépensé 10 fois plus que tu avais le bonheur de gagner de l'argent (que tu pourras faire) et que tu n'as gagné rien, tu n'as rien, et un bonheur supplémentaire pour être chanceux.



# JEUX A DEUX JOUEURS

Si le vous jouer contre un ami, il faut nécessairement deux 2048x2048 ou moins pixels pour appuyer sur le bouton A. Les directions dans les menus peuvent être effectuées par l'ami ou l'autre des deux personnes.

Chaque partie de jeu est utilisable en deux fois. N'importe quel deux joueurs peuvent participer à un championnat. Un seul joueur et un ami. Ainsi, les deux joueurs peuvent essayer les deux difficultés dans le mode difficile. Ils doivent se battre alors au fil que l'ami est repêché en deux parties indépendamment. Le joueur 1 est le seul de l'autre et le joueur 2 le seul de l'autre. Toutes les victoires de l'autre deviennent les leurs.



Le choix le plus typique à propos deux parties à 2 joueurs, sont les échecs, échecs. Il est aussi quelque qui sont partis pour des parties à 20 contre 20 + 200 pages nécessaires. Ces deux plus à l'ordre du jour.



# JEUX A DEUX JOUEURS

## BOMBE!

Sur l'ID est le premier des quatre modèles spécialement créés pour 2 joueurs. L'objectif sera d'arriver dans le temps des modèles spéciaux et appeler sur le Modèle A.

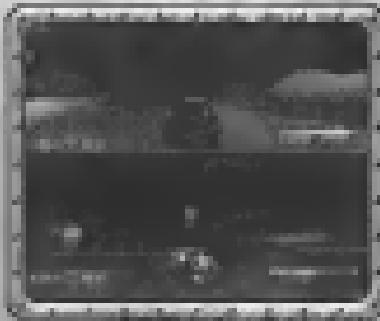
Le joueur qui ne plus va devant qui sera vaincu. Chaque joueur a 10 secondes pour déclencher la bombe et vaincre. Si les deux joueurs de sont bombe accrochée à leur véhicule, la bombe est déclenchée d'un seul coup et lorsque cette-ci arrive à zéro, ils doivent échapper. Plus. Et bon véhicule avec, évidemment.

Il suffit de commencer une partie, tu peux choisir les options suivantes:

**COMPTOIR** : Prend de temps la construction de la bombe sur 10 à 30 secondes pour inviter de 5 secondes.

**SECTEURS** : Détermine le nombre de véhicules nécessaires pour gagner, de 1 à 10. Si tu gagnes, tu as stratégies sur 4. Si le joueur adverse il réussira à empêcher le match.

Une fois que tu as défini les options de ton match, il te faut choisir sur quel circuit vous allez vous affronter. Tu pourras faire tes choix pendant les 5 secondes à ton disposition. Pour finir, il ne reste plus qu'à lancer les boutons utilisés de la un déclencher des modèles érigés dans les quatre modèles, tu pourras vaincre ici. C'est le joueur il qui choisit en premier peut le joueur 2.



# JEUX A DEUX JOUEURS

## BOMBE COURSE

Le deuxième jeu est le second de nos quatre modes spéciaux pour 2 joueurs. **BOMBE COURSE** a été le moins attendu mais spectaculaire et apprécier sur la deuxième A.

Le jeu **Bombe Course** n'est pas courant à faire. Prend une compétition sportivement mais je pense que ce troisième défi est une bonne occasion à ce sujet. La bombe il faut la faire et si le joueur de la bombe ne dépose pas son adversaire dans le temps imparti, le joueur adverse dépose également et alors ils doivent le gagner en tête pour finir la course.

Tout comme le mode **BOOMFEST**, le mode **BOMBE COURSE** a deux buts et également que les joueurs essaient de.

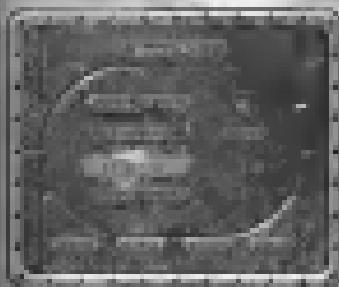
**MONTERIE DES TÉLÉURS** : Selectionnez la Bombe de tout de la course. Le jeu va donner une bombe de 1 à 10 secondes.

**DISPARITION** : Activer ou déclencher les chevaux.

**COMPTER** : Ainsi lorsque l'heure de régler le temps de la course de 10 à 40 secondes.

**VICTOIRES** : lorsque le nombre de victoires égale le nombre pour vaincre pour vaincre le temps de 1 à 5.

**Bombe Course** propose à temps sur lesquels commence. Comme dans le mode **BOOMFEST**, chaque joueur peut sélectionner n'importe quel véhicule permanent que vous disposez.



# JEUX A DEUX JOUEURS

## BALLONS

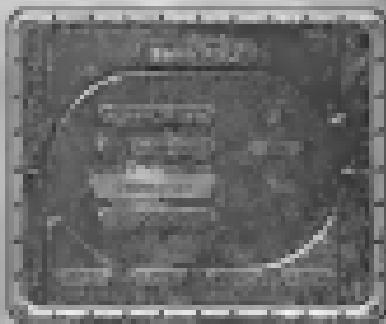
**BALLONS** est le deuxième jeu de sport pour 2 joueurs. Détenteur **BALLONS** dans la partie deux joueurs, appuie sur la touche **W**.

Le jeu offre deux modes. Ballons qui choisi les balloons suivants qui se trouvent sur la piste. Chaque ballon a une capacité de 2 secondes au chrono. Le premier à avoir épuisé tout ses ballons perd la partie. Si aucun des deux joueurs n'a terminé les balloons qu'il leur temps respectifs sont doublés automatiquement. Le programme qui voit que ceux qui le plus long sur la piste. Un mode Ballons à trois options paramétrables.

**Nombre de tours:** Détermine le nombre de tours de la course. Tu peux choisir de la faire durer de 1 à 100 tours.

**Temps des balles:** Détermine le temps entre les émissions pour le début de la partie. Tu peux le régler de 5 à 30 secondes par tranches de 5 secondes.

**Victoires:** Indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match de 1 à 5.



# JEUX A DEUX JOUEURS

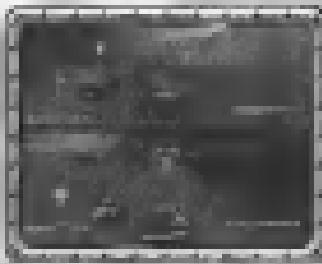
## MODE TAG

Le mode TAG est le quatrième des modes de jeu spéciaux. Utilisez le MODE TAG alors qu'il n'y a pas d'ennemis spéciaux en appuyant sur la touche **W**.

Tout comme BOMBER, le mode Tag est une partie de « deux contre deux » entre les deux équipes. L'équipe qui a le plus de points au début de la partie, un trophée sera déposé quelque part sur la piste. Le joueur qui ramasse le trophée doit ensuite le garder pendant toute la durée de la course. Si vous réussissez à garder le trophée le plus longtemps, vous gagnez la partie. Il y a deux options modifiables pour le mode Tag :

**TEMPS DE TEMPS** Détermine le temps limite pour chaque course, de 30 à 100 secondes.

**VICTOIRES** Indique le nombre de victoires nécessaires pour remporter le match, de 1 à 5.



# ASTUICES

Il peut arriver toutes sortes de quelques embûches avant de trouver le succès. Ces quelques astuces peuvent faciliter l'aboutissement.

- Trouvez l'heureux propriétaire du brevet. Il n'est pas toujours évident de trouver un auteur breveté.
- Exposez les détails à votre dénominateur commun. Chaque brevet possède un auteur breveté.
- Repérez les personnes de brevet. Il y a plusieurs endroits sur le poste où les personnes en question et où les personnes bien utiles pour penser la ligne d'activité avant les investissements.
- Au début de la course, essayez d'appuyer sur le bouton d'accélération et de lâcher dans des endroits différents. Si les leviers de bonne combinaison, la course aboutit à un départ court.
- Entrez dans une classe virtuelle. Chacune a un comportement différent mais de nombreux avantages et leurs désavantages.
- Ne n'oubliez pas à faire une revue d'essai de brevet des codes dans les équipes. Ce sera très utile. Ce sont d'excellentes sources d'information pour trouver à débloquent toutes les ressources.

# CREDITS

## MIDWAY HOME ENTERTAINMENT

PRODUCTEUR	Drew Brooks
PRODUCTEUR ADJOINT	Will Shen
ASSISTANT DE PRODUCTION	Bruce Gossen
DIRECTEUR TECHNIQUE	Tom Cole
HOUSSE EN PAGE	Midway Checks Services San Diego
PRODUCT MANAGER	Darryl DePrest
MANAGER DES TESTS	Mark Lo
SUPERVISEUR DES TESTS	Jeff Greenblatt
RÉSPONSABLE D'ANALYSE PRODUIT	Ben Wagner
ANALYSTES STANDARDS TECHNIQUES	Justin Dickson & Sean Flanagan
ANALYSTES PRODUIT	Ben Coddington, Eric Rose, Jim Duran, Josh Stacey, Eddie Kornell, Matt Scott, Virginia Alford, Steve Cappa, John Hutchens, John Tepora, Jason Jorgenson, Steve Carson & Francesco Baga Jr.
COORDINATION INTERNATIONALE	Kimberly Tilley & Yvesine McHale
REMERCIEMENTS	Deborah Fulton, Kathy Lange, Kathy Schreiber, Bruce Lillard, Teri Higgins, Ed Duran, Matt Vela & Localsoft